

Gamificación de la Lógica para Mejora Creativa en Alumn@s de Grado de Educación de la Universidad Complutense de Madrid

Logic Gamification for Creative Improvement in Education Degree Students from the Complutense University of Madrid

Miguel Ranilla Rodríguez

Universidad Complutense de Madrid, España

El conocimiento fáctico-teórico lamentablemente es uno de los problemas que se advierten en muchos de los grados universitarios, un tipo de educación vertical en que el docente actúa como emisor y el alumnado como receptor, siendo este un monólogo y no un diálogo. En el presente comunicado, queremos diseccionar las estructuras que se desarrollan como estrategias pedagógicas en el grado de educación infantil y que, cometen el riesgo de ser tediosas y poco didácticas, si en términos pragmatismo hablamos; se sabe que las necesidades que demandan los alumnos hoy en día, han cambiado en aras de un mundo globalizado. En tanto en cuanto la educación no es, en términos generales, modificable –por muchas reformas educativas que se intencionen–, si bien podemos cambiar desde dentro los que serán en el futuro los profesores, y esto, inherentemente, se advierte como cambio significativo. Sin duda hay nuevas ideas pedagógicas que quieren el cambio, no obstante, pocos los profesionales de la docencia universitaria los que han sido profesores anteriormente –en las universidades, los intereses recaen mayormente en la producción de investigaciones y su posterior publicación o desarrollo que hace, cualificar al docente y promocionar–; innovar acaba siendo entonces pura teoría y lo que fundamentalmente se cree creativo, acaba siendo fachada. Lo que se propone a continuación como recurso pedagógico-creativo, no es otra cosa que empoderar al alumno para que busque soluciones creativas a problemas docentes, revisar los mecanismos que obedecen a ofrecer nuevas posibilidades, germen de nuevas propuestas.

Descriptores: Arte; Educación; Empoderamiento; Creatividad; Infantil.

Unfortunately, the factual-theoretical knowledge is one of the problems that is noticed in many of the university degrees, a vertical proposal of education in which the teacher acts as an issuer and the student as a receiver, this being a monologue and not a dialogue. In this communiqué, we want to dissect the structures that are developed as pedagogical strategies infant education degree and that, at the risk of being tedious and not very didactic, if in terms of pragmatism we speak; It is known that the needs demanded by students today have changed due to our globalized world. Education is not, in general terms, modifiable –for many educational reforms that are intended–, although we can change from within what teachers will be in the future, and this, inherently, is seen as a significant change. Undoubtedly there are new pedagogical ideas that want change, however, few university teaching professionals have previously been teachers –in universities, the interests fall mostly in the production of research and its subsequent publication or development that makes the teacher qualify and promote–; innovating ends up being pure theory and what is fundamentally creative, ends up being a facade. What is proposed below as a pedagogical-creative resource, is nothing else than to empower the student to look for creative solutions to teaching problems, review the mechanisms that obey to offer new possibilities, seeds of new proposals.

Keywords: Art; Education; Empowerment; Creativity; Childhood.

Introducción

Si cada uno de nosotros hacemos un ejercicio de contricción y pensamos, ¿cuántos docentes “buenos” he tenido a lo largo de mi vida? Seguramente todos coincidamos en que la mayor parte no ha tenido más de dos o tres. Si uno piensa, ¿por qué aquellos docentes me parecían diferentes?, será entonces cuando contestaremos: por su diferencia a la hora de enseñar; por cómo me transmitía las ideas.

Según el programa DOCENTIA de la Universidad Complutense de Madrid, se puede valorar a los profesionales de la educación, son los alumnos los encargados de ello, siguiendo unos valores que aproximadamente miden la calidad y la implicación de los mismos. Si ese mismo muestreo, lo lanzamos hacia los alumnos, y les decimos que se autoevalúen, podemos ver que los resultados siempre son optimistas en cuanto a su valoración corresponde, obviamente, teniendo en cuenta muchos factores para ello. Muchos de los profesionales de la facultad de educación, ofrecen dos problemas característicos: sus clases son teóricamente inservibles, podemos decir, que el grado electivo-humanista que ofrecían/ofrecen, se ha perdido en esa especie de mal de archivo (Derrida, 1997), y no han sido profesores con anterioridad y, por tanto, desconocen los contextos reales de la docencia, en otras palabras, están lejos de la teoría que luego deba aplicarse.

Contexto

Los datos demuestran que las pretensiones y las nuevas reformas pedagógicas no surten efecto (Acaso y Megías, 2017), ni siquiera en poder sufragar las necesidades burocráticas y sociopolíticas de los informes PISA. Así, pese a parecer que las reformas educativas modifican las metodologías, solo lo hacen en algunos contenidos, pero, esencialmente pasa que, los docentes son los mismos por lo que, cambiando el decorado y no los actores, la obra sigue teniendo el mismo argumento. Esto hace que aun modificando las facultades (americanizando su sistema a un ente más capitalista), los conocimientos siguen siendo insuficientes en lo que respecta a la demanda del alumnado.

Es por ello que, en definitiva, los departamentos de las universidades –ahora más grandes y difíciles de manejar después de la reforma aprobada el 18 de Julio de 2017–, cada profesor *gobierna* en su docencia, pese a que existan programas que cumplir –que en lo general no son revisados por inspectores–, y que cada cual interpreta como desea. En los centros educativos, sucede exactamente lo mismo. Existe en cada centro una normativa de comportamiento, una programación y unos horarios; e inspectores que revisan las PGA (muchas de ellas elaboradas de otras ya existentes, y en donde la temporalización es casi siempre imposible). En este contexto, ¿cómo puede el profesor, cumpliendo las expectativas del centro, crear sus estrategias pedagógicas para que éstas sean significativas de un cambio educativo?

Desarrollo de la experiencia

La demanda de los alumnos de educación infantil se establece en el contexto del “algo que me sirva para saber que hacer el día que empiece a trabajar”. Bien es cierto, que teorizar sobre cómo enseñar, cómo educar, cómo tratar con los niños, etc. (Cury, 2017) son, especialmente se puede preguntar esto a cualquier padre (Enkvist, 2011).

Si nos acercamos casi la totalidad de los centros escolares, lo que observamos es que muchas de sus paredes tienen los mismos dibujos –las hojas de otoño pintadas, murales de países, etc.– que denotan que la educación, sigue siendo la misma que muchos años, que el producto que se ofrece,

es el resultado que se prevé, que la creatividad sigue siendo la misma y que los alumnos repiten lo mismo (Fernández y García, 2017).

Para empoderar al futuro docente, sabiendo que es imposible que la teoría le sirva para ser mejor docente, se debe establecer un sistema de empoderamiento por el cual el alumno-profesor, quiera cambiar lo que le está destinado.

La teoría de cómo formular problemas que generen salir de la zona de confort, deben establecer un juego –gamificación– que tenga unas instrucciones de jugabilidad, pero sin ofrecer una respuesta concreta correcta; no como si fuera una *Scape-room*. Esto es, es necesario que sea la creatividad se transforme en un proceso gamificado en que, debo proponer problemas inconclusos a los alumnos. Si, por ejemplo, preguntamos: ¿Qué fue antes el huevo o la gallina? Y en las reglas del juego decimos, pero no puedes contestar ni huevo, ni gallina, ni nada que tenga relación con la ciencia ni con la religión, etc. y acotamos tanto el campo que parezcan que no quedan soluciones posibles, nos acercamos al lugar en donde la creatividad, quiere operar; siempre que seamos capaces de arrojar la duda (o lo que es lo mismo, que el jugador/alumno) y que deba preguntarse, pero ¿cómo? ¿qué debo hacer? No sé me ocurre nada. Es ahí en donde estaremos creando el espacio del empoderamiento; de cómo cada cual –creativamente– busca salida a un problema que no tiene solución concreta, pero si normas de juego.

En otro caso, si le exponemos a los alumnos que deben hacer un cuento al revés (clásico, por ejemplo), pero no pueden ni cambiar el tiempo de la historia, ni los personajes, ni las letras, ni los roles, etc. arrinconando al alumno para que piense, ¿qué entonces me queda? ¿qué puedo ofrecer? Si debo explicar el otoño, pero sin hojas, sin viento, sin tópicos, ¿cómo lo explicarías? Esta opción nos acerca a poder tener una pedagogía expansiva (universal si se quiere) en que los medios se disipan y las ideas se potencian, en donde pueda explicar el otoño en el Sahara igual que en Atenas porque las ideas, transversales, esconden rutas de indicios y de conexiones creativas para explicar, para exponer el mundo, para recrearlo y transmitirlo. El cómo transmitir las ideas.

Conclusiones

Si pensamos en cambiar la pedagogía, debemos pensar que existe de una manera personal. Si bien, se pueden compartir ideas de otros, son los docentes los que dotan de calidad a la enseñanza (sean por separado o en conjunto), cada cual debe interpretar que los cambios que pueda incluir en un sistema ineluctable (Gerver, 2012).

La gamificación, existe como lugar en donde un lenguaje que compone los significados y las ideas, puedo diseccionarlo hasta encontrar ese punto en común que tangencialmente conecta significados. Empoderarse no es otra cosa que buscar las respuestas a esos significados a mi modo de ver el mundo; visión del mundo que es lo que el docente transmite a sus alumnos y que es loable de ser aprendido. La memoria se pierde, pero queda lo estructural; lo que se proyecta. La creatividad, no es la capacidad de generar soluciones a un problema sino más bien de encontrar mi solución particular de ese problema, eso que me hace diferente, y me resignifica como docente.

Poner en el lugar de buscar soluciones a los alumnos –en ese pequeño espacio en donde parece no haber más soluciones, más tiempo– nos sitúa en la posibilidad de enfrentarnos a nosotros mismos, en el colapso, en lo absurdo, en lo predecible, en lo ininteligible, en lo inteligente, en pensar en que llevaba tiempo sin Pensar, en ¿quién soy yo realmente y qué puedo ofrecer?

Referencias

- Acaso, M. y Megías, C. (2017). *Art thinking*. Barcelona: Paidós ibérica.
- Cury, A. (2011). *Padres brillantes, maestros fascinantes*. Barcelona: Planeta
- Derrida, J. (1997). *Mal de archivo. Una impresión freudiana*. Madrid: Trotta.
- Enkvist, I. (2011). *La buena y mala educación*. Madrid: Encuentro.
- Fernández, C. y García, O. (2017). *Escuela o barbarie*. Madrid: Akal.
- Gerver, R. (2012). *Crear hoy la escuela del mañana. La educación y el futuro de nuestros hijos*. Barcelona: SM.
- Lafuente, A. (2012). *Educación expandida*. Sevilla: Zemos 98.